

- アソビン教授のハイテクセミナー
- ミュージックギャラクシー
- ハイテツ君
- オカル倶楽部
- メガドライブ改造

表紙 アンケートより 好きなキャラBest2/ILLUST TOTOYA

## 特集 大戦略

よしぼんに聞く P.S. IIのキャラクターが出来るまで

### それは秘密です

発表! 読者アンケート

### 好きなキャラベスト3

では、最初にVol. 2で取った  
アンケートの結果から発表!

好きなキャラ ベスト3		
1位	オバオバ	(ファンタジーゾーン)
2位	アリサ	(ファンタースター)
3位	ハリアー	(スペースハリアー)

※オバオバー機械の様な生物のような  
あいまいさが好きだなあ

(大阪府 中島 稔)

※アリサー あんなかわいい子がグロイや  
つらと戦うのが凄い

(岩手県 WONCHAN)

※ハリアー 1番最初にゲームセンター  
でやったゲームだから

(愛知県 浜田 昭郎)

◎うーんやっぱり、と思わずいっちゃ  
うベスト3。3つともそんなに大差はあり  
ませんでした。自分のいれたキャラが  
入ってないって怒らないでねー。票がわ  
れちゃって集計が大変だったんだから。  
しくしく・

でも、みんなのキャラクターにたいす  
る思い入れがひしひしと伝わってきまし  
た。ご協力ありがとうございます。

票は集まらなかったけど、独断と偏見に  
満ちた他の答えも紹介。

※バナナ大王(キャプテンバナー) 一見してい  
ると涙がこみあげてくる

(埼玉県 GET)

ゲーマーみきちゃんが喜んでました。

※エリシンのまりちゃんの叫び声

うーん・・・・。



次はみんなに嫌われてしまったかわい  
そーなキャラクターベスト3！

嫌いなキャラ ベスト3	
1 位	グラントノフ (アフターバーナー)
2 位	ゾンビ (ファンタジーゾーン)
3 位	ナイトメア (ファンタジーゾーン)

※グラントノフーふざけんな！どう  
やったら死ぬんだお前は！（外村 文  
雄）

等、1番の嫌われキャラは圧倒的強さ  
で、アフターバーナーの18面のボス”  
グラントノフ”。極悪非道の強さに泣か  
された人は多いみたい。



（福岡県 葛飾白斎）

2位のゾンビは、私は好きなキャラの  
1位につけたのでちょっと悲しい。あの  
気持ちワルイー、ちょっとフツーでは考  
え付かないゲ○吐き攻撃がいいと思わな  
いのかなー。

※ルツーおかまだから。

（埼玉県 GET）

※ファンタジーゾーンの敵が出すタマー  
一番キライ！ だって見にくいもの！？

（大阪府 川崎 晃平）

※ハリアー（ハリアーII）ースペハリIIでハ  
リアーがなんと40近い中年であると気  
付いてガックリきた。

（広島県 由井 真一郎）

なーんて意見もありました。

今回SPECスタッフ内でも、同じ  
アンケートを取ったので、その結果も  
のせちゃうね。

好き

1 位 オパオパ

2 位 ミャウ（F・S）

3 位 ハリアー

嫌い

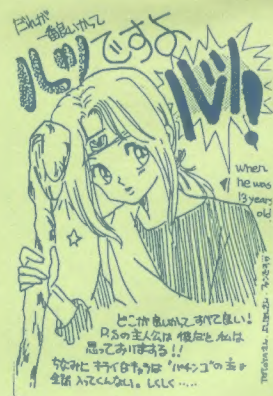
1 位 サンダーブレード

2 位 カメ（ファンタジーゾーン）

（3位は同点多数でカット）

好きなキャラのほうは、会員のアン  
ケートと似た結果になったけど、嫌いな  
方はてんで違うのだ。このタイトルは描  
くのが大変だったから嫌い、このキャラ  
クターは没になったから嫌い（そんな  
キャラクター誰も知らんがや）、極めつ  
けは、オサール編集長の自分の担当した  
ゲームのキャラだから好き、とかなんと  
か、むちゃくちゃ言ってきて、集計はしっ  
ちゃかめっちゃか。私は思わずうなっ  
ちゃったよー！

（静岡県 グリーン・ハーツ）





よしぼんに聞く。

P.S.IIのキャラクターが出来るまで

## ■それは秘密です■

PSII、PLAYしてますか〜？もうたくさんのキャラクター達との出会いがあったと思います。今回はPSIIのキャラクターが出来るまでを、デザイナーのよしぼんに聞いてみました。ホイ。

まず、人気街道まっしぐらのネイちゃん。「半獣半人ということで悩んだ割には安直に作っちゃった。ハハハ…」む〜。そういうけど、やっぱりネイちゃんはかわいいぞ。うん。

アンヌは役目とかからも感じられるけど僧侶のイメージがあるね。「献身的で慈悲深く、おしとやかな女性。」優しい表情が印象的。

アーミアはよしぼんがあまり描かないタイプのキャラクターなんだって。「ヒネた眠つきが好き。」でも、彼女の職業や過去、彼女の本当の心をちょっとだけ感じさせてくれるところがいいなあ。ね。

シルカ。「シニカルな娘。常にマイペースな女性だと思う。プランナーのチエムシさんに似てるという噂もあるね。」私は風のシルカ。何者にもとらわれない…。

で、よしぼんのお気に入りの女性キャラクターは？「最初の頃はアンヌだったけど、だんだんとネイの方が気になってきた。色々な意味で思い入れの強くなる娘です、ネイは。」うん。ゲームをやった人なら分かる！よね。

さて、お次は男性キャラだ。はい、

よしぼん。

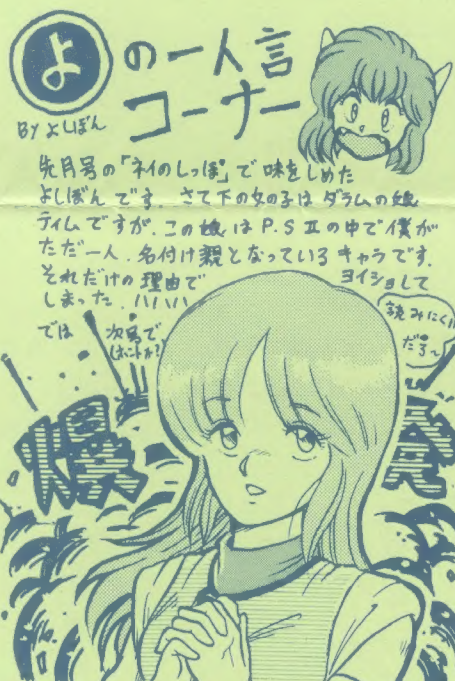
「カインズ=元ヤンキー、ヒューイ=知性的なヤサ男。ルドガー=頼りになるおっさん。ユーシスは初めもう少し年を上に乗いたんだけど“主人公として弱い”ということで現在の顔に直した。」それだけ？「男についてはどーでもいいの。元気なら。」

「当初は10人パーティーで、元將軍の老人とかいたけど、お亡くなりになってしまった。他にも性転換や転職を経て今のパーティーになったんだよ。」

へえ〜。今度そういうものも見てみたいね。

「冒険は長く苦しいだろうけど、頑張ってください。中には『役立たず』と思うようなキャラクターもいるかもしれないけど、どーか、可愛がってくださいね。」

ありがと、よしぼん。また、素敵なおキャラクターつくってね。







「スーパー大戦略」より

# お笑い大戦略

やっと完成したMD用移植版スーパー大戦略。完成にあたって、スタッフのみんなにここまでの苦労を思いきり語ってもらいました。

レポーター（以下R）「大戦略を移植するにあたって、一番苦労した点は？」

企画のM君（以下M）「そりゃ、もう、コンピューター・プレイヤーの教育に決まってるだろ。なんせ、あいつの頭は、ビー（一部不穏当な発言をカットしました）だったからな。」

R「具体的には？」

戦闘員P（以下P）「敵と味方の区別がつかないの。」

戦闘員S（以下S）「あー、バンパイア合流ね。」

R「なんですか、そのバンパイアなんとかというのは？」

P「いや、大戦略には、合流というコマンドがあって、戦闘後、数の減った味方部隊同士を合流させて、もう一度数の揃った部隊を作ることができるのね。」

S「これが敵味方の識別ができないものだから、敵の部隊を捕まえて手回り次第合流、全部自分の部隊にしてしまう。」

P「捕まったら最後、みんな敵になっちゃうの。」

M「バンパイアだよ。バンパイア」

R「それって、いけないことなんですか？」

M「当たり前だろ。おまえはビー（再びカット）か。」

R「ハー、他には？」

P「歩兵がね、敵の方へいかないで、どこかにいっちゃうの。」

R「どこかへ？」

P「どこへいくのかナーってみると、海を見に行くの。それから思いだしたように敵の方へといくの。」

R「海って、大戦略のゲームの中で出てくる海ですよー。」

S「戦いの決意を海で誓っているにちがいない。」

R「ハー」

P「おかーさんとかいってたりして。」

M「そんな事、コンピューターに教えた覚えはない。全くビー（略）め。」

S「おまけに横着な歩兵はいるし。」

R「歩兵が横着なんですか？」

S「歩兵は徒歩だから足が遅いんで、大概、前線へはトラックとかヘリで運んでもらうんだけど。」

R「ハー」

S「それで、本当は、トラックから降りた状態じゃないと都市とか工場とかの占領はできないんだけど」

M「降りるのが面倒くさくて横着して、トラックやヘリに乗ったままで占領しやがる。しつけが足りん。しつけが」

プログラマーN（以下N）「なんのことですかー、呼びましたかー」

R「いえいえ、こっちの話で。他には」

S「恐怖の爆撃部隊」

R「爆撃部隊は恐くて当たり前だと思うん



ですが？」

P「ダカラー、敵の爆撃部隊は恐いんだけどねー。ま、それは当たり前。恐いのは味方の爆撃部隊なの。」

S「つまり、敵の首都を爆撃して破壊してしまうのが、勝つための方法の一つなんですけれど、敵の首都を破壊したつもりが、なんと味方の首都が破壊されてしまう。」

P「ま、身代りみたいなもんね」

S「それで、勝ったはずが、実は負けてしまっていたという。俺、おかげで、難しいっていわれたマップを延々5時間やって、最後爆撃機で、敵の首都へ爆撃かけて、勝ったと思ったら…」

P「あの日も、徹夜でテストプレイしてたのよね。」

M「俺はしらん。俺のせいじゃない。Sの日頃の行いが悪いからだ。」

R「ハー。じゃ時間もなくなってきたので、この辺で僕は」

P「アトネー。面白かったのはカラオケマイク事件よね」

S「好きな人と同じでマイクを持ったら

離さないってやつ」

P「ゲームの途中で、コンピュータープレイヤーの番になって、うんともすんともいわなくなっちゃう。」

S「で、次の順番の人に回してくれない。だからカラオケマイク。」

R「それって暴走してるんじゃない？」

M「知らんといっとろが」

S「そういえば、他にも、田舎のバスとか、タクシー乗り場とか色々な名前を、コンピュータープレイヤーの他の目立った変な動きにもつけたんだっけ。」

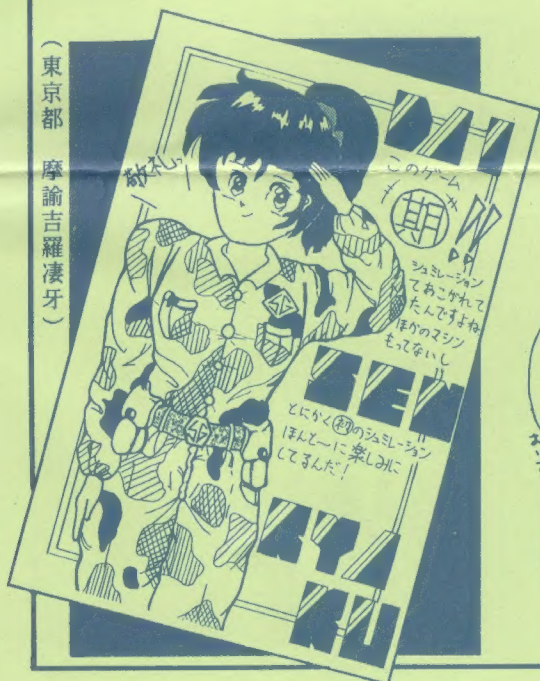
M「知らん。」

N「3研から電話です。バグらしーよ」  
一斉に「ゲー！」

M「知らん、俺のせいじゃない」…

上記はフィクションであり、上で述べられたようなことは、市販MD用スーパー大戦略では起きませんので、御安心して御遊び下さい。尚、文中でお聞き苦しい点がいくつかありましたことを深くお詫び申し上げます。

(東京都 摩論吉羅凄牙)





# メガドライブ改造 III BY・WORKS NISHI

メガドライブ強制ポーズと  
スローモーション化  
(第一回)

今回の改造は、メガドライブの本体に手を入れるので、初心者にはあまり勧められません。なお、改造した本体は正規の保証が受けられなくなりますので、注意して下さい。

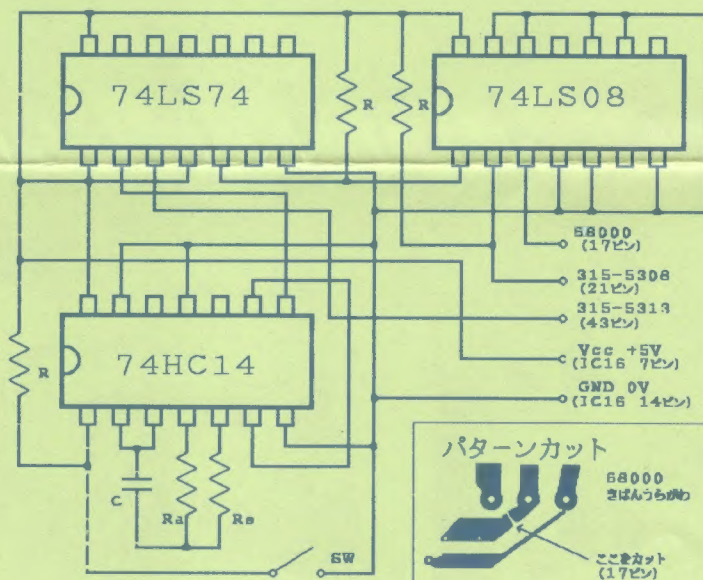
さて、3号での改造は強制ポーズボタンの製作です。ゲーム中に様々な理由でどうしてもゲームを止めたい時があります。特に画面写真を取りたいときなど必須ですね。そこでどんな時でも止められるポーズボタンを製作します。

例によって、回路図の通りに組み立てます。ユニバーサル基板に組むといいでしょう。今回は、本体基板のパターンカットもあるので図を参考にカッターなどで切して下さい。必ず動作させるためにも部品は指定の物を使って下さい。

組み立てたら誤配線がないかを確認して、メガドライブの電源をいれます。ゲーム中にポーズボタンを押してゲームが止まれば成功です。これでどんな場合でもゲームを止めることが出来ます。4号ではさらに回路を追加してスローモーションも出来るようにしたいと思います。(WORKS NISHI)

## 部品表

IC	74LS74	1
	74LS08	1
	74HC14	1
抵抗	4.7K $\Omega$ (R)	3
	47K $\Omega$ (Ra)	1
	100K $\Omega$ (Re)	1
コンデンサ	0.1 $\mu$ F (C)	1
ユニバーサル基板		1
スイッチ (トグル・プッシュなど)		1
配線材		少々









# アソビン教授のハイテクセミナー

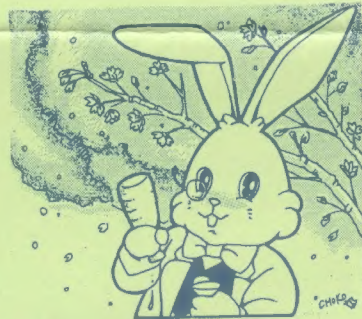
やあ、もう春だね。私がアソビン教授である。今回は、あのニク〜イグラントノフの攻略だ。みんな、しっかりついて来るよーに！

アフターバーナーで自機が画面内で動ける範囲は決まっている、が、グラントノフの方がもっと広く動き回れるのだ。そこでグラントノフを追いかけて移動できる範囲を超えてしまい、そこで動けずにいるうちに奴の弾にやられてしまう…というパターンが多いのだ。まずは、弾

を避けること、次に移動できる範囲を考えてグラントノフを追いかければエンディングだ。

\* \* \*

昔極められなかったソフトを極める。春になって、学年だけじゃなくゲームの腕も一ランク上がりたいね。



## オカルト倶楽部

TOTOYA氏は貧乏ネタが多いけどひょとして暗い過去でもあるの？

(兵庫県 中村 道明)

◎「そうや、おれは貧乏じゃー！」と、これを読んだTOTOYAは叫んでおりました。しかしその後、「おれの友人はもっと貧乏やねん。」とフォローしていたのが泣けた。類友・・・。



(静岡県 石川由紀)





(埼玉県 アクト)



(東京都 摩論吉羅凄牙)

セガにお願い。こんにちは。僕はいつも思っているんですが、ゲーム雑誌を買うと必ず新作ゲームが写真入りで「ここ一番!」って所を載せてくる。

当然のことかもしれない。しかし、高いお金でソフトを買うのだからそれ以上のものを期待してしまうのです。でもゲーム雑誌ですでに判ってしまっているの・・・結局はゲロゲロ。

(川崎市 坂口 洋一)

◎私は、楽しいゲームの時は、そのゲームの関連記事はほとんど読まないようにしてるけど、これに関して自分の場合はどうか、皆さんの対策も聞かせてください。

この間のコンサートの招待状のお礼と2・3言、私の感想なんですなぁ。とっても感動しました。特にアンコール曲のMAGICAL SOUND SHOWERの時は、バックに映っているゲーム画面を見ながら「高校時代はずっとこのゲームといっしょに暮らしていたんだヨ、このゲームのおかげでたくさんの人と友達になれたんだヨ、この曲が僕の青春(!?)なんだヨ、うえーん。」さすがに本当は泣かなかった。でも半分泣いてた。ほんとーにいままでゲームやっててよかったって思った。

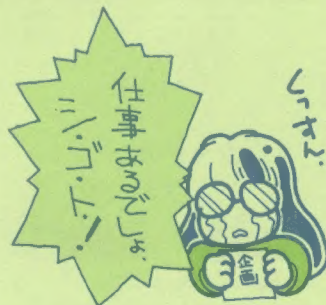
(竹内 雅彦)

◎私もMAGICAL SOUND SHOWERは大好きです。

S. S. T. BANDのライブの招待状がきました。が、しかし耳が破れるのを我慢して聴こうにも鹿児島から大阪までの道のり、行きたくても行けません。ワザとというのではないでしょうがライブが休日の夕方ぐらいで鹿児島の市民文化ホールであるのならがんばってでも行くのでしょうか・・・

(鹿児島県 笹本 龍一郎)

◎行きたくても行けなかったっていう人からも幾つかお手紙をもらっています。やっぱり地のはてまでもはっていく根性が必要ですねー。でも私だっていけなかったんだよー。



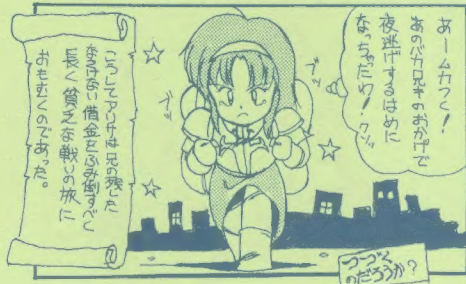
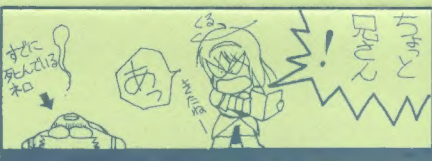
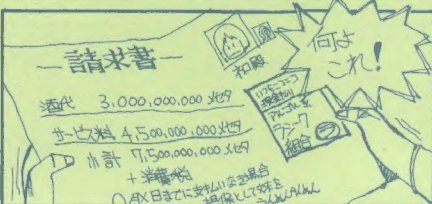
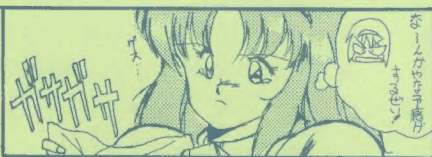
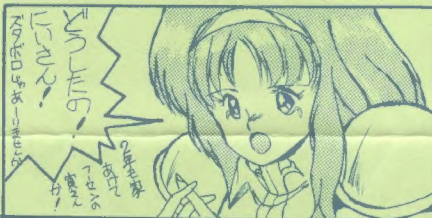
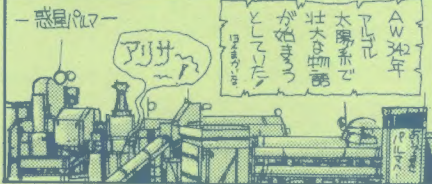


どうどう連載第4回 今明される冒険出発秘話

# ファンタシースター外伝

BASIC SAGA

JUDY★ToToYA



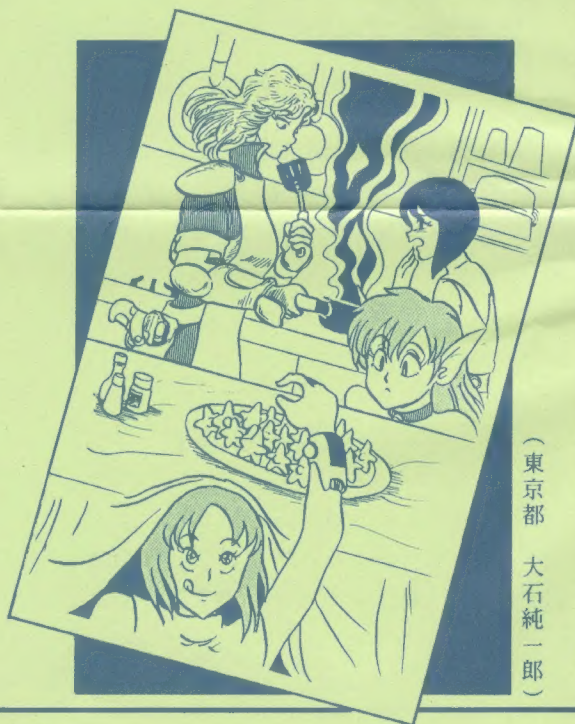
拝啓、さて前置きはこの位にして。  
俺は言いたい。なんで（SPEC会員）  
はこんなにおとなしいんだ！もっとセガ  
に言いたい事があるんじゃないのか？  
もっとセガに聞きたい事があるんじゃないのか？もっと最近のゲームについて討  
論したくはないのか？「SPEC」とは  
そういうことに積極的に取り組む冊誌で  
はないのか？

SPECの会員はもちろんセガファン  
ばかりのはず。だったら、もっとセガに  
対して意見を出してメガドラを盛り上げ  
ようぜ!! SPECだからこそ、セガ直々  
の発行だからこそできるようなものに、  
みんなの力でしていこうではないか!!

さあ君、今これを読んでいるキミだ!!  
さっそくハガキを書こう！メガドライブ  
を生かすも殺すもキミのハガキにかかっ  
ているのだ!!

（東京都 参入メーカーの発表をどこま  
でもったいぶれば気がすむんだ男）

◎この手の意見も大歓迎だよ。ちゃんと  
スタッフ全員で見えますので、セガに対

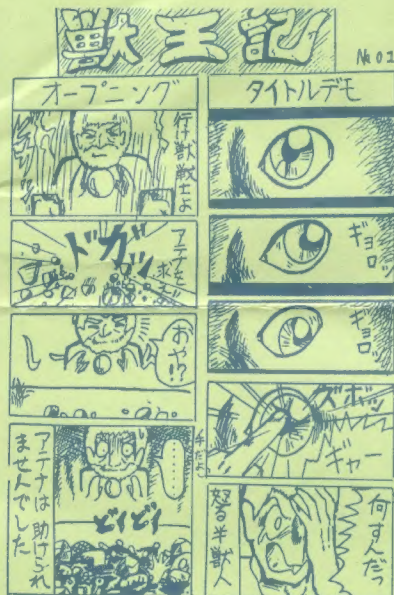


（東京都 大石純一郎）



する意見・要望なんかもどんどん書いて  
送って下さい。

(兵庫県  
郡 六生)



くっくくくつふふふつあは  
ははははわああっはっはっはっ  
は・・・ハッ！  
すっ、すいませんっつ。ちょっとサ  
ードパーティーのことを考えていたもの  
で・・・それにしてもいいですね。  
ナムコでしょ、タイトーでしょ、カプ  
コンでしょ、データイーストでしょ、え  
と、それから、えーと、うー  
ん・・・・・・・・・・いかん。寝てし  
まった。まあ、とにかく、いろいろなメー  
カーと交渉してよいゲームをたくさん  
作って下さい。

(神奈川県 高橋 英樹)

◎参入メーカーの問い合わせは、以前か  
らたくさんあったんだけど、今回やっと  
発表になりました。お待ちどうさま。

ところで、サードパーティーも発表に  
なって、どんなゲームがメガドラに移植  
されるかわくわくしている人も多いん  
じゃないかな。そんなわけで、次回は  
「このゲームをメガドラに！」  
のアンケートを取りたいと思います。  
サードパーティーに入っている入っていな  
いは関係無し。これをメガドライブでや  
りたい！！って思っているゲームを同封  
のハガキに書いて、送って下さい。

(〆切は 6月10日です。)

その他、SPEC宛の手紙も、こちら  
までお願いしまーす。

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12

セガ・エンタープライゼス

H・E事業部SPEC係 』

それから、アンケートに答えてくれた  
人の中から、抽選で、55名にプレゼ  
ントをあげちゃおうと思っていまーす。

サンダーブレードパズル	20名
SSTBAND 「パワードリフト&メガドラ イブ」 CD	3名
カセット	2名
SEGAキーホルダー	6名
SEGAバック	3名
ファンタシースターIIポスター	10名
SEGAカレンダー	3名
直筆色紙 じゅでいTOTOYA よしぼん	
フェニックスりえ 静岡太郎 オカル	
ちょう子お姉さん ゆかお姉さん	
ゲーマーみき	各 1名

プレゼントの希望は取りませんので、何  
がいくかはわからないけど、みんなびし  
ばしお手紙下さいね。

(オカル)



# 読者へのお願い

★ SPECへのお便り、質問、などの  
投稿は 〒144

東京都 大田区羽田1-2-12

(株) セガ エンタープライゼス

HE事業部 SPEC係 まで

住所、氏名、会員NO. をしっかり書いて送ってください。

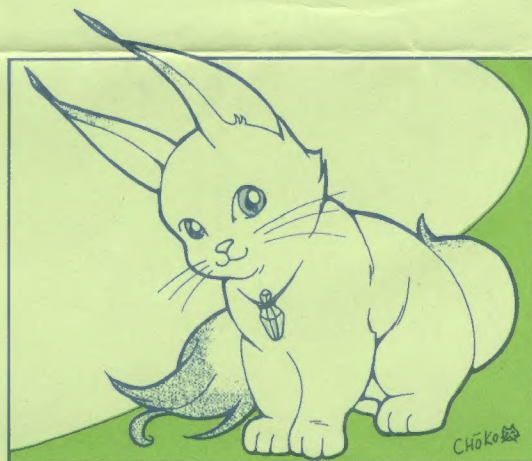
〇〇〇コーナー宛(たとえばオカル倶楽部とかネ)と明記してください。

★ 各コーナーへ送ってもらった手紙には、あくまで誌上でしかお答え出来ませんので、これには返信用の切手などいれないでネ。

★ 引越しなどで、住所変更された方はその旨SPEC編集部までお知らせください。

★ カタログ希望の方の宛先はHE事業部カタログ係だからネ。面倒だけどSPECへのお便りとは分けて送ってネ。

★ Vol. 3は、発行がとーても遅くなってしまいました……。ごめんなさい。次号は6月末発行の予定です。特集は、「北斗の拳 新世紀末救世主伝説」かな? スタッフ一同がんばりますので、会員の皆様もどしどしお手紙ください。ヨロシク!



## 編記



2月に長男が生まれました。へへ。

(編集長オサール)

新車を買いました。早く来ないかなあー (Works Nishi)  
げ、原稿落とした…。こまったモンである。 (UFOゾウ)

4月より消費税…貧乏人をなめとんのかあ! (じゅでい TOTOYA)  
さて来月「一人言のコーナー」はあるでしょうか? (よしぼん)

また ふられた。春はまだ来ない。ぐっすん。 (バタちゃん)

ゴマちゃん ゴマちゃん ゴマちゃん! [逃走] (ゲーマーみき)

3月はRPGを3本もやって毎日眠い。 (オカル)

プレゼント色紙はルツかアリサを描きます。アンケートよろしく

(フェニックスりえ)

お小遣いは少しづつ大事に使おう。

(静岡太郎)

SPEC SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

発行日 1989年 5月10日

発行所 (株) セガ エンタープライゼス

〒144 東京都 大田区羽田1-2-12